



3-5 8+ 40'

CASTELLO METHONI

METHONI, Parel van het Byzantijnse rijk, is een van de belangrijkste steden van de Peloponnesos. Dankzij haar opmerkelijke haven is het een belangrijk knooppunt tussen westerse en oostelijke markten. Voor de naburige handelaren uit de Republiek Venetië aan de overkant van de zee biedt METHONI unieke kansen. De controle over de markten van METHONI is een manier om activiteiten uit te breiden en zo rijkdom te vergaren.

WORD JIJ DE NIEUWE HEERSER VAN METHONI?

DOEL VAN HET SPEL

In Castello Methoni zijn de spelers **ambitieuze handelaren** in de Republiek Venetië.

Elke beurt bouw je muren en huizen voor je machtige familie. Als je een gebied op het bord **afsluit**, mag je tegen betaling van wat geld een **toren oprichten**. Let echter goed op je tegenstanders; zij kunnen aangrenzende domeinen **kopen** om hun macht **uit te breiden**. Het spel eindigt als de **muren op** zijn.

Punten worden toegekend voor **resterende munten**, **bezette gebieden** en **persoonlijke doelen**.

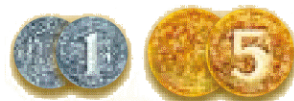
I. SPELMATERIAAL



Speelbord
(verdeeld in driehoekige velden)



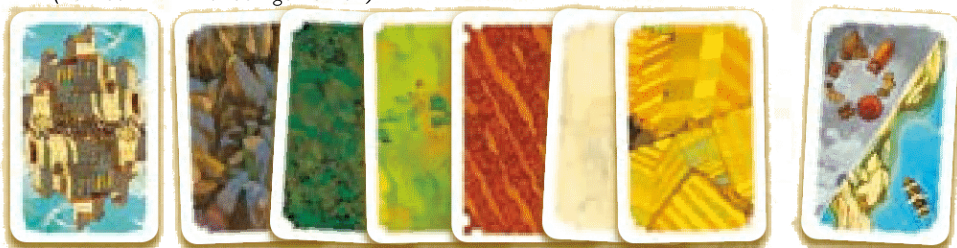
1 scoreblok



38 munten
30 zilveren dukaten – 8 goud
(1 goud is 5 dukaten waard)



36 Muren



achterzijde

60 landkaarten

markten

9 per soort (berg, bos, vlaktes, akkers, woestijn, graanvelden), plus 6 markten



achterzijde

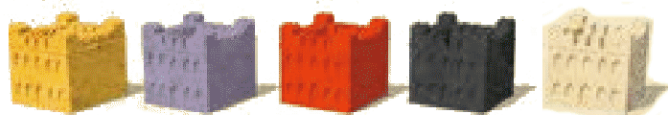
6 opdrachtkaarten



75 Huizen
(15 in elk van de 5 kleuren)



20 Torens
(4 in elk van de 5 kleuren)



25 Villa's
(5 in elk van de 5 kleuren)

II. VOORBEREIDING

2 Afhankelijk van het aantal spelers vorm je een voorraad muren die bestaat uit:

- 3 spelers: 30 Muren
- 4 spelers: 33 Muren
- 5 spelers: 36 Muren

voorbereiding voor 4 spelers

1 Plaats het speelbord midden op tafel.



3 Plaats 1 dukaat op **elke** markt op het bord (6 markten).
Leg ook 4 dukaten naast het bord; dit is de bank.

4 De resterende 60 dukaten worden verdeeld over de spelers:

- 3 spelers: **ieder 20 dukaten**
- 4 spelers: **ieder 15 dukaten**
- 5 spelers: **ieder 12 dukaten**

5 Iedere speler ontvangt **15 Huizen**,
5 Villa's en **4 Torens** in zijn kleur.

6 Schud alle land-
kaarten en deel **5 gedekte kaarten**
aan iedere speler.

Vorm een trek-
stapel met de
resterende kaarten,
en leg deze binnen
bereik van de spelers.

7 Elke speler ontvangt geheim **1 opdrachtkaart**.
Leg de overgebleven kaarten terug in de doos.
Spelers mogen hun **eigen** doelkaart altijd be-
kijken, maar ze mogen **nooit de opdracht-
kaarten van hun tegenstanders zien**.

8 De speler die het laatst
op een eiland is
geweest begint!

III. JE BEURT

De startspeler voert zijn beurt uit, waarna de andere spelers met de klok mee volgen.

In je beurt mag je tot 2 kaarten uit je hand spelen.

Als je een kaart speelt, kun je één van de volgende acties uitvoeren:

A) Bouwen

B) Handelen

Je mag dezelfde actie tweemaal uitvoeren.

EINDE VAN JE BEURT

Nadat je 1 of 2 kaarten hebt gespeeld, is je beurt voorbij.

De gespeelde kaarten **leg je af**, en je trekt evenveel nieuwe kaarten van de trekstapel.
Als de trekstapel **leeg is**, **schud** je de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen.

A) Bouwen

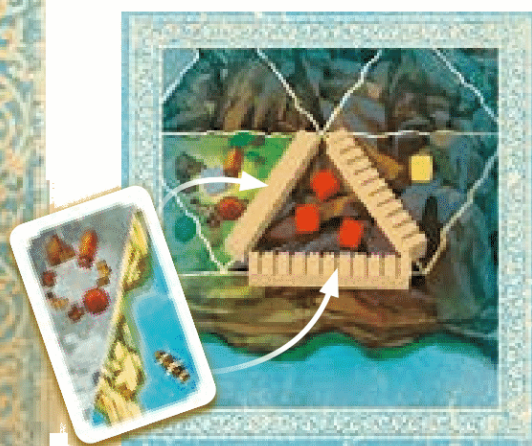
Als je de actie **Bouwen** uitvoert, kies je een veld dat overeenkomt met je gespeelde kaart (afhankelijk van het landschapstype) en **bouwt** een Muur **op een vrije grens van dat type veld** (d.w.z. op een grens waar geen Muur staat, noch in een Domein).

Daarna **plaats je een van je Huizen aan een van beide kanten van de Muur**.

Nadat je een Huis hebt geplaatst, **neem je een Huis van de speler links van je OF van de speler rechts van je**, en **plaatst** dit huis aan de **andere** kant van de Muur.

Er kunnen meerdere Huizen aan dezelfde kant van de Muur staan.

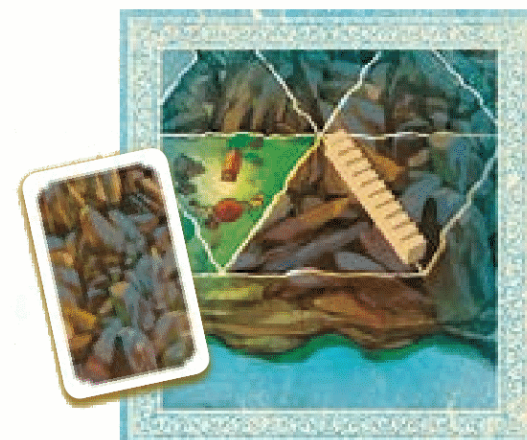
Opmerking: Je kunt geen huis plaatsen in de zee. Als je een Muur bouwt aan de kust, plaats je eenvoudigweg je eigen Huis op het land, maar plaats je verder geen huis.



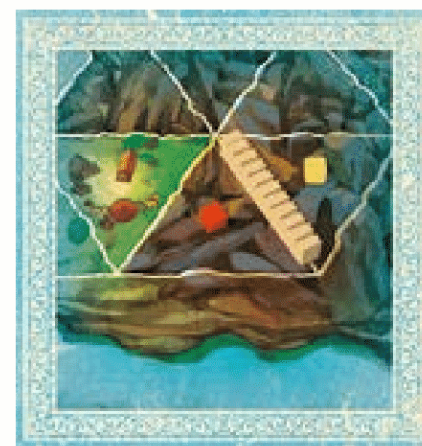
MARKTKAART

Met een marktkaart mag je een Muur bouwen **op een grens van een marktveld naar keuze** of **langs de kust**, ongeacht het landschapstype.

Als je door het bouwen van een Muur een gebied afsluit dat bestaat uit een of meer velden, dan wordt dat gebied een Domein (zie volgende pagina).



Jerry speelt een bergkaart, dus hij kan de Muur bouwen op de grens van een bergveld naar keuze.



Daarna plaatst Jerry zijn rode Huis aan één kant van de Muur en Andrews gele Huis aan de andere kant.

Een Domein claimen

Een Domein is een veld of een groep velden omsloten door Muren.

Als je een Domein vormt, **moet je het aanschaffen**.

Je kunt geen Domein vormen als je niet genoeg geld hebt om het aan te schaffen.

Opmerking: Als je door je kaarten gedwongen bent om een Domein te vormen dat je niet kunt kopen, moet je je hand aan de andere spelers tonen, ze afleggen, 5 nieuwe kaarten trekken en je beurt uitvoeren. Deze situatie is echter zeer uitzonderlijk.

Als je een Domein aanschaft, volg je onderstaande stappen:

1. BETALEN

Betaal 1 dukaat per veld in het Domein aan de bank.

EN

Betaal 1 dukaat per Huis in het Domein aan de bijbehorende eigenaar.

2. OPWAARDEREN

Als er 3 Huizen van dezelfde kleur staan, verwijder je deze en geef je ze terug aan hun eigenaar.

In ruil daarvoor plaatst die speler één van zijn Villa's in het Domein.

Herhaal deze procedure totdat alle groepen van 3 Huizen in het Domein zijn opgewaardeerd.

3. TOREN

Plaats je Toren in het Domein om aan te geven dat dit jouw Domein is.

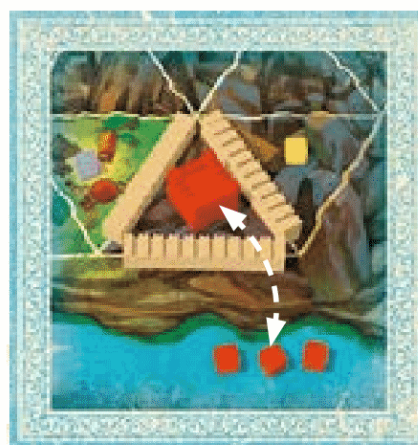
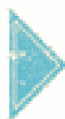
Hiermee **activeer** je ook de (eventuele) markt(en) in het Domein (zie *De markt*).



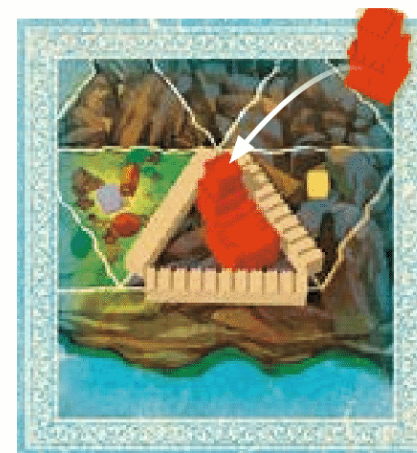
Om dit Domein van 1 veld aan te schaffen, betaalt Jerry 2 dukaten: 1 aan de bank en 1 aan de gele speler die een Huis heeft in het Domein.



Jerry betaalt 1 dukaat om dit Domein aan te schaffen.



Omdat er drie rode Huizen staan, waardeert hij ze op tot een Villa.



Nu plaatst Jerry zijn Toren in het Domein om aan te geven dat dit Domein van hem is.

Nadat je een Toren hebt geplaatst, is de positie van de gebouwen in het Domein niet meer van belang.

We raden je echter aan ze te sorteren op **soort gebouw**.

Domeinen overnemen

Als je een Toren in een Domein plaatst dat **direct grenst** aan een ander Domein (*d.w.z. een Domein dat een muur deelt met je nieuwe Domein*), **dan mag je dat Domein onmiddellijk overnemen**. Als je een Domein overneemt volg je deze stappen:

1. BETALEN

Betaal 2 dukaten per Domeinveld, 1 dukaat per Huis en 5 dukaten per Villa.

Je **moet** deze kosten betalen **aan de eigenaar van het Domein**, ongeacht de kleuren van de gebouwen.

2. VERNIETIG DE MUREN

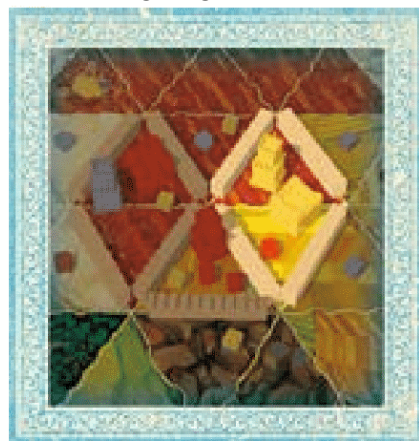
Verwijder alle Muren tussen het bestaande en het nieuwe Domein en leg ze terug in de voorraad.

3. OPWAARDEREN

Het samenvoegen van twee Domeinen kan resulteren in nieuwe **opwaarderingen**, bijvoorbeeld als er al een Huis in het oude Domein stond, en twee in het nieuwe Domein. **Vervang nieuwe groepen van 3 Huizen van dezelfde kleur met Villa's**, zoals gewoonlijk, totdat alle groepen van 3 Huizen zijn **opgewaarderd**.

4. NIEUWE TOREN

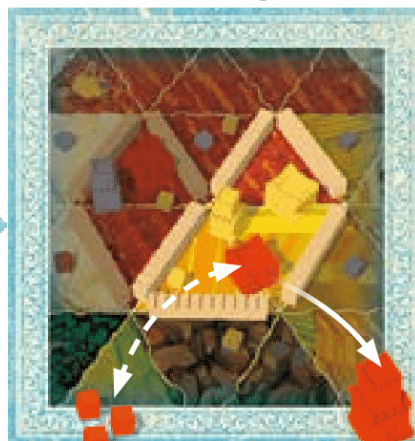
De vorige eigenaar van het Domein neemt zijn Toren terug, omdat er maar **één Toren per Domein** mag zijn.



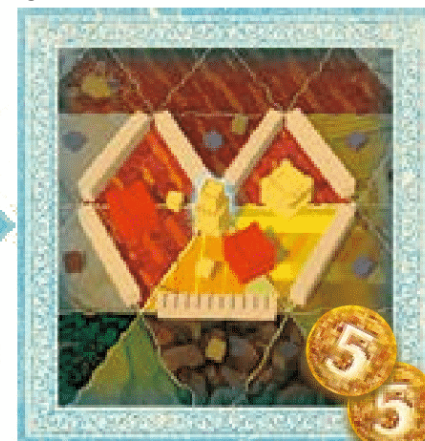
Andrew (geel) heeft zojuist het Domein rechts aangeschaft. Hij wil ook de andere twee Domeinen overnemen.



Eerst neemt Andrew Jerry's (rode) Domein over. Andrew betaalt 5 dukaten aan Jerry: 2 voor het veld en 3 voor de Huizen. Daarna verwijdert hij de Muur tussen de Domeinen.



De 3 rode Huizen in het Domein worden opgewaarderd tot een rode Villa. Jerry neemt zijn Toren terug.



Daarna neemt Andrew Evans Domein over: hij betaalt 10 dukaten aan Evan: 4 voor de velden, 5 voor de Villa en 1 voor het Huis. Andrew is nu de eigenaar van het nieuwe uitgebreide Domein.

Als je genoeg geld hebt, kun je meer dan één Domein overnemen.

Als je je eigen Domein overneemt, hoef je **niet** te betalen, maar je **moet** stap 2 t/m 4 nog wel uitvoeren.

B) Handelen

Met de actie **Handelen** kun je 2 dukaten van de bank krijgen.

Om deze actie uit te voeren, moet je een **marktkaart** of een **landkaart** spelen die **overeenkomt** met een **geactiveerd marktveld** op het bord.

Een marktveld is **geactiveerd** wanneer het **in** een Domein met een Toren ligt.

Opmerking: Als er slechts 1 dukaat in de bank ligt als je de Handelsactie doet, ontvang je die ene dukaat. Als er geen dukaten over zijn, ontvang je niets.



De markt

Er zijn **6 marktvelen** op het speelbord, één voor elk landschapstype (berg, bos, vlaktes, akkers, woestijn, graanvelden).

Plaats 1 dukaat op elke markt aan het begin van het spel.

De **eerste speler** die zijn toren plaatst in een Domein waarin een markt ligt, **neemt** de munt die daarop ligt. Dit **activeert** de markt, die nu door **alle** spelers gebruikt kan worden (zie *Handelen*).

Aan het begin van je beurt ontvang je 2 dukaten per markt in je Domein(en).

Als er niet genoeg dukaten liggen in de bank, neem je er zoveel je kunt.



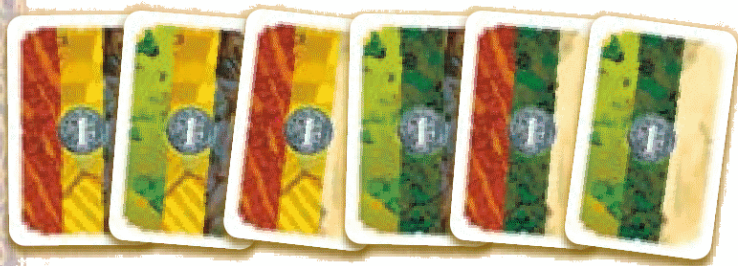
Andrew (geel) ontvangt 2 dukaten aan het begin van elke beurt, omdat hij de controle heeft over deze Markt.



Opdrachtkaarten

Iedere speler ontvangt **1 opdrachtkaart** aan het begin van het spel.

Deze houd je **geheim** voor de andere spelers, maar je eigen kaart mag je op elk moment bekijken.



Aan het **einde van het spel** bij de eindtelling, **onthul je je opdrachtkaart**.

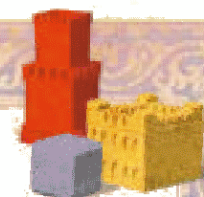
Je scoort **1 overwinningspunt (OP)** voor elk landveld in je Domein(en) dat **overeenkomt** met je opdrachtkaart.

Limieten spelmateriaal

Alle gebouwen (Huizen Villa's, Torens) zijn **gelimiteerd** tot de ontvangen aantallen.

Als je een bepaald gebouw niet meer in je voorraad hebt, kun je het niet plaatsen.

- Als je **geen** Huizen meer hebt als je een muur bouwt, dan **moet je Huizen bouwen van de spelers links én rechts van je**.
(Als zij ook geen huizen hebben, bouw je niet.)
- Als jij (of een andere speler) **geen** Villa's meer hebt als je Huizen opwaardeert, **dan kun je ze niet opwaarderen**.
- Als je **geen** Toren meer hebt, **kun je geen** Domein claimen.



IV. EINDE VAN HET SPEL

Als een speler de **laatste Muur van de voorraad neemt**, eindigt het spel aan het einde van die spelers beurt (zelfs als er Muren teruggaan naar de voorraad tijdens deze beurt).

V. TELLING

Je scoort de volgende punten:

- » **3 OP** per landveld in je Domein(en)
- » **1 OP** per dukaat
- » **1 OP** per landveld in je Domein(en) dat overeenkomt met de landschapstypes op je **opdrachtkaart**
- » **10 OP** voor de speler met het grootste Domein, en **5 OP** voor de speler met het een-na-grootste Domein (bij een gelijke stand ontvangen **alle betrokken spelers de bijbehorende OP**)
- » **1/3/6/10 OP** voor het aantal Torens dat je hebt geplaatst op het spelbord (d.w.z. 1 OP als je 1 Toren hebt geplaatst, 10 OP als je ze allemaal hebt geplaatst)

Als er een **gelijke stand** is na de telling, vergelijk je de waarde van het grootste Domein van de betrokken spelers (d.w.z. wat de kosten zouden zijn om ze aan te schaffen). De hoogste waarde wint. Als die ook gelijk is, **delen** de betrokken spelers de overwinning.

	JERRY	EVAN	ANDREW
VELDEN 3 OP/veld	27 9 velden	33 11 velden	30 10 velden
DUKATEN	12	17	23
OPDRACHT 1 OP/veld	3	5	6
GROOTSTE DOMEIN	5	10	0
TORENS op het bord	3	3	6
	50	68	65



CREDITS

Game Design: Leo Colovini

Illustrations: Jakub Rebelka

Art Director & Graphic Design: Vincent Dutrait

Editing: Evan Song & Jerry Park

Producer: Kevin Kichan Kim

Additional Editing & Translations: Antoine Prono (Transludis)

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij

© 2019 Mandoo Games
If you have any question
or suggestion about this game,
please contact: help@mandoo games.com

